

Citra Dewi Paramitha, Siswandari, Elvia Ivada. Pengembangan Media Pembelajaran Cakram Digital (CD) Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo. Desember, 2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CAKRAM DIGITAL (CD) INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKUNTANSI
SISWA SMK NEGERI 1 SUKOHARJO**

Citra Dewi Paramitha

Siswandari

Elvia Ivada

Universitas Sebelas Maret

citraparamitha@student.uns.ac.id

ABSTRACT

The objective of this research are to test: (1) the feasibility of Adobe Flash-based interactive CD learning media and (2) the effectiveness of Adobe Flash-based interactive CD learning media to improve the Accounting learning motivation of the students. This research used the research and development (R&D) method with ADDIE development model. The subjects of the research included a learning material expert, a learning media, an Accounting learning practitioner, and students. The data of the research were collected through validation and response sheets, in-depth interview, questionnaire, and documentation. They were analyzed by using t-test, consisting of Paired Samples t-test and Independent Samples t-test with normality test and homogeneity test as prerequisite tests. The results of the research show that: (1) the developed Adobe Flash-based interactive CD learning media is feasible to be used as a learning media; (2) the developed Adobe Flash-based interactive CD learning media is effective to be used as a means of improving the students' Accounting learning motivation as shown by the result of the Paired Samples t-test result in which the value of t_{stat} was 70.063 with the significance value = $0.000 < 0.05$ and that of the Independent Samples t-test in which the value of t_{stat} was 38.322 with the significance value = $0.000 < 0.05$.

Keywords: *Learning media, interactive Compact Disk, learning motivation.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menguji kelayakan media pembelajaran CD Interaktif berbasis *Adobe Flash*; (2) menguji keefektifan media pembelajaran CD Interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi dan lembar respon, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek uji coba terdiri dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi, dan siswa. Teknik analisis data menggunakan t-test yang terdiri dari t tes sampel berpasangan dan t tes sampel independen dengan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat. Hasil penelitian menunjukkan: (1) media pembelajaran CD Interaktif berbasis *Adobe Flash* layak untuk digunakan; (2) media pembelajaran CD Interaktif berbasis *Adobe Flash* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa. Hal tersebut didasarkan pada hasil t tes sampel berpasangan dimana nilai t hitung = 70.063 dengan sig sebesar $0,000 < 0,05$ dan t tes sampel independen dimana nilai t hitung = 38.322 dengan sig sebesar $0,000 < 0,05$. Rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 87 dan rata-rata tingkat motivasi belajar kelas kontrol sebesar 78.

Kata kunci: media pembelajaran, Cakram Digital Interaktif, motivasi belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari penentu kemajuan suatu bangsa. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting salah satunya dalam mewujudkan tujuan negara yang tersurat dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu upaya pemerintah dalam rangka mencapai tujuan tersebut adalah dengan dikeluarkannya Peraturan Pemerintah Nomor 47 Tahun 2008 mengenai wajib belajar. Wajib belajar bertujuan memberikan pendidikan untuk dapat mengembangkan potensi dirinya agar dapat hidup mandiri di dalam masyarakat. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian (Suyono, 2011: 9). Belajar dapat dilakukan dengan berbagai serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan maupun meniru. Selain itu, belajar dapat dilakukan di mana saja, baik di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat.

Kehadiran faktor-faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting (Sardiman, 2012:3 9). Faktor-faktor psikologis akan senantiasa memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan belajar secara optimal, dengan demikian proses belajar mengajar akan berhasil dengan baik. Salah satu faktor psikologis yang berpengaruh dalam pencapaian tujuan belajar adalah motivasi. Motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang. Seseorang akan

berhasil dalam belajar jika pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar, ~~tanpa~~ adanya motivasi seseorang tidak akan mengerti apa yang sedang dipelajari dan mengapa perlu dipelajari.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sukoharjo merupakan salah satu sekolah tingkat menengah atas unggulan yang ada di Kabupaten Sukoharjo. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Sukoharjo, penggunaan bahan ajar masih di dominasi oleh bahan ajar cetak yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS yang disediakan dicetak menggunakan kertas buram, tidak berwarna serta materi dan contoh soal yang disajikan kurang lengkap sehingga siswa menjadi malas untuk membaca LKS. Sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran seperti LCD, *projector* dan laboratorium komputer belum dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin. Laboratorium komputer hanya digunakan pada mata pelajaran tertentu saja seperti komputer akuntansi dan *spreadsheet*, padahal komputer di dalam ruangan bukan hanya sekedar “benda” tambahan yang guru harus sertakan, tetapi harus diintegrasikan dengan dukungan dan perluasan pembelajaran bagi seluruh siswa (Slavin, 2012: 101).

Kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 1 Sukoharjo adalah Kurikulum 2013. Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menuntut guru untuk mengembangkan situasi belajar yang memungkinkan setiap siswa bekerja dengan kemampuan masing-masing pada setiap pelajaran dan guru diminta untuk mengusahakan keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan

pembelajaran (Mulyasa, 2013: 43). Kurikulum 2013 lebih mengutamakan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru saat guru mengajukan pertanyaan dan ketika menerima pelajaran siswa cenderung diam dan pasif, tidak ada umpan balik yang diberikan oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran juga belum bervariasi sehingga siswa tidak lagi memiliki dorongan untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi untuk belajar yang diperkuat dengan data mengenai tingkat motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo. Data menunjukkan bahwa 56% siswa memiliki motivasi belajar yang cukup, sedangkan 28% siswa memiliki motivasi belajar yang baik, sedangkan 16% siswa memiliki motivasi belajar yang sangat baik.

Salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa adalah dengan menggunakan berbagai bentuk penyajian yang menarik (Slavin, 2012: 125). Penyajian yang menarik dalam proses pembelajaran akan membuat siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat penyajian yang menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar salah satunya adalah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Sanaky, 2013: 6). Melihat manfaat dari media pembelajaran itu sendiri,

seharusnya media pembelajaran dapat dioptimalkan dengan baik.

Sardiman (2012: 95) menjelaskan bahwa motivasi belajar timbul karena adanya kebutuhan, dan minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Agar minat dapat meningkat, guru harus mampu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer yang dilengkapi *software* sebagai salah satu alat bantu atau disebut dengan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia melibatkan siswa untuk membuat pilihan untuk berpindah-pindah materi melalui cara-cara yang bermakna, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam belajar.

Menurut Indriana (2011: 116), salah satu multimedia pembelajaran yang menarik dan praktis penyajiannya dengan memanfaatkan komputer adalah dengan menggunakan Cakram Digital (CD) yang dipadukan dengan *software* agar menjadi interaktif. Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi yang interaktif dan dinamis adalah *Adobe Flash*, sehingga media pembelajaran ini dinamakan CD Interaktif berbasis *Adobe Flash*. Media komputer dengan menggunakan CD ini bersifat interaktif, yang dapat menerima respon balik dari anak didik sehingga mereka secara langsung belajardan memahami materi pengajaran yang

telah disediakan. Kelebihan dari CD Interaktif adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung pada guru/instruktur. Siswa dapat memulai belajar kapan saja, dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu, materi-materi yang diajarkan dalam CD tersebut dapat langsung dipraktikkan oleh siswa dengan berpedoman pada *software* tersebut. Bahkan, jika siswa masih kurang mengerti, siswa dapat langsung mengulanginya tahap demi tahap sehingga memudahkan siswa untuk menguasainya dengan efektif, efisien, serta cepat dan murah.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Setiani (2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari 47,32% menjadi 82,69% setelah menggunakan media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian LEOW (2014) menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dari 47,77 menjadi 63,39 dan meningkatkan motivasi belajar siswa dari 77,4% menjadi 83,9% setelah menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan diatas dan hasil analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru dan analisis kurikulum, maka diperlukan adanya suatu pengembangan media pembelajaran yaitu CD Interaktif berbasis *Adobe Flash* agar siswa tertarik untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri oleh siswa. Guru dapat menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi hal

yang menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk : (1) menguji kelayakan media pembelajaran CD Interaktif berbasis *Adobe Flash*; (2) menguji keefektifan media pembelajaran CD Interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Sukoharjo. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui sikap siswa terhadap pembelajaran. Analisis kebutuhan guru dilakukan dengan terlebih dulu menganalisis keadaan bahan ajar sebagai informasi utama dalam pembelajaran serta ketersediaan bahan ajar yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran, sedangkan analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah.

Tahap yang kedua adalah perancangan (*design*). Menurut Mulyatiningsih (2012: 201),

aktivitas yang dilakukan pada tahap perancangan adalah merancang konsep produk baru diatas kertas, merancang perangkat pengembangan produk baru dan petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk yang ditulis secara rinci. Proses perancangan produk berupa media pembelajaran CD Interaktif memerlukan suatu rancangan produk berupa *storyboard* yang digunakan untuk menggambarkan tahapan pengembangan media pembelajaran.

Tahap yang ketiga adalah pengembangan (*Development*). Tahap ini berisi realisasi rancangan produk yang terdiri dari beberapa aktivitas, antara lain mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran CD Interaktif berbasis pada hasil rancangan produk, membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk serta melakukan pengujian kelayakan instrumen dan kelayakan media pembelajaran CD Interaktif. Selanjutnya adalah tahap implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini akan dilakukan uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan melibatkan subjek dalam kelas yang lebih besar karena menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembandingan, dan yang terakhir adalah tahap evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini dilakukan evaluasi terkait pengembangan media pembelajaran CD Interaktif pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan. Evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah

ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi, angket, wawancara, dan lembar validasi dan lembar respon. Kriteria penilaian kelayakan pada lembar validasi bersumber dari Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP, 2014). Lembar respon digunakan oleh siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Kriteria penilaian kelayakan pada lembar respon siswa bersumber dari *Technology Acceptance Model* (TAM) menurut Davis (Fatmawati, 2015) dengan menggunakan 2 variabel dalam mengukur penerimaan pengguna (*user*) terhadap media pembelajaran CD Interaktif yaitu persepsi kegunaan (*perceive usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceive ease of use*).

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data kelayakan dan keefektifan media pembelajaran CD Interaktif. Analisis data kelayakan bahan ajar dilakukan dengan membandingkan hasil kelayakan dengan nilai yang telah ditetapkan. Analisis keefektifan penggunaan dilakukan dengan menyebarkan angket motivasi pada kelas eksperimen untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dan membandingkan hasil angket motivasi belajar dengan kelas kontrol untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk digunakan. Indikator yang digunakan dalam angket motivasi belajar menurut Uno (2008: 10) yang terdiri dari 6 indikator, dan setiap indikator terdapat 5 pernyataan baik positif (+) maupun negatif (-). Analisis keefektifan menggunakan

statistik *inferensial* menggunakan uji t sampel independen dan uji t sampel berpasangan dengan uji homogenitas dan uji normalitas sebagai prasyarat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran CD Interaktif yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Sukoharjo. Pengembangan media pembelajaran CD Interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis ini meliputi kegiatan analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru dan analisis kurikulum. Hasil analisis kebutuhan siswa yang diperoleh dari wawancara terlihat bahwa siswa kurang tertarik jika proses pembelajaran tidak menggunakan berbagai penyajian yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil angket motivasi awal kepada siswa diperoleh hasil mengenai tingkat motivasi belajar siswa yang menunjukkan bahwa 56% siswa memiliki motivasi belajar yang cukup, 28% siswa memiliki motivasi belajar yang baik, sedangkan 16% siswa memiliki motivasi belajar yang sangat baik. Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, salah satu cara yang digunakan untuk dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu Lembar Kerja Siswa yang telah disediakan dari sekolah dan tidak ada bahan ajar pendamping lainnya. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dikarenakan kurangnya keterampilan dalam menggunakan teknologi. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa kurikulum yang diterapkan di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Sukoharjo adalah Kurikulum 2013. Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menuntut guru untuk mengembangkan situasi belajar yang memungkinkan setiap siswa bekerja dengan kemampuan masing-masing pada setiap pelajaran dan guru diminta untuk mengusahakan keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 lebih mengutamakan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran salah satunya mata pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangannya pada kompetensi dasar menjelaskan laporan keuangan atas dasar akun buku besar yang disusun.

Tahap yang kedua adalah desain. Pada tahap desain dilakukan penyusunan *storyboard*. *Storyboard* merupakan suatu kerangka yang digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam pembuatan media pembelajaran CD Interaktif. *Storyboard* berisi deskripsi dan rancangan *layout* yang akan dibuat.

Pada tahap pengembangan, *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain direalisasikan

menjadi media pembelajaran CD Interaktif. Setelah itu dilakukan uji coba kepada ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan uji coba kelompok kecil kepada siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan dan komentar serta saran yang diberikan sebagai dasar dilakukannya revisi terhadap media pembelajaran CD Interaktif. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran CD Interaktif berbasis *Adobe Flash* layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi serta hasil uji coba kepada siswa. Hasil validasi media pembelajaran menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 82% atau masuk dalam kategori sangat layak. hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 75% atau masuk dalam kategori layak. hasil validasi dari praktisi pembelajaran akuntansi memperoleh persentase kelayakan sebesar 85% atau masuk dalam kategori sangat layak. hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase kelayakan sebesar 86% atau masuk dalam kategori sangat layak.

Media pembelajaran CD Interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji T dua sampel berpasangan. Berdasarkan tabel hasil uji T dua sampel berpasangan, nilai t hitung = 70.063 dengan sig sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara motivasi belajar awal sebelum penggunaan media pembelajaran CD Interaktif dan motivasi belajar akhir setelah penggunaan

media pembelajaran CD Interaktif pada kelas eksperimen sedangkan perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan dengan melakukan uji T dua sampel independen. Berdasarkan tabel hasil uji T dua sampel independen nilai t hitung = 38.322 dengan sig sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran CD Interaktif sebesar 87 dan rata-rata tingkat motivasi belajar siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran CD Interaktif sebesar

Penggunaan media pembelajaran CD Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat menerima respon balik dari siswa sehingga siswa secara langsung belajar dan memahami materi pengajaran yang telah disediakan, selain itu siswa dapat memulai belajar kapan saja, dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya.

Materi-materi yang ada dalam CD Interaktif dapat langsung dipraktikkan oleh siswa dengan berpedoman pada *software* tersebut. Bahkan, jika siswa masih kurang mengerti, siswa dapat langsung mengulanginya tahap demi tahap sehingga memudahkan siswa untuk menguasainya dengan efektif, efisien, serta cepat dan murah.

Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian Setiani (2016) yang menunjukkan

bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif sebesar 47,32% naik menjadi 82,69% setelah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Selain itu, penelitian ini mendukung hasil penelitian dari LEOW (2014) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Data penelitian menunjukkan bahwa hasil *pre test* sebesar 47,77 naik menjadi 63,39 dan meningkatkan motivasi belajar siswa dari 77,4% menjadi 83,9% setelah menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran CD Interaktif layak digunakan dalam pembelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan.
2. Media pembelajaran CD Interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Bagi Siswa
Siswa diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran CD Interaktif sebagai salah satu sumber belajar dalam mempelajari materi laporan keuangan akuntansi perusahaan jasa.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya merancang proses pembelajaran di laboratorium komputer yang menunjang operasional CD Interaktif sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran CD Interaktif menggunakan *Personal Computer* (PC) atau laptop dengan menekan tombol *shortcut* aplikasi yang terdapat dalam CD Interaktif.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dengan mengadakan pelatihan bagi guru terkait pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

4. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran CD Interaktif yang dikembangkan terbatas pada materi Laporan Keuangan Akuntansi Perusahaan Jasa, sehingga diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran pada materi lain dan juga tidak hanya digunakan pada komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014*. Diperoleh 3 Maret 2017, dari <http://bsnpindonesia.org/id/?p=134>.
- Fatmawati, Endang. (2015). *Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan*. Jurnal Iqra' Volume 09 No.01.

- Fui-Theng LEOW. (2014). *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education In A Malaysian University. The Turkish Online Journal of Educational Technology*
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 47 Tahun 2008 tentang Wajib Belajar. Jakarta
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanaky, Hujair A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sardiman. (2012). *Interaksi Motivasi & Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Schunk, Dale H, dkk. (2012). *Motivasi Dalam Pendidikan*. Jakarta: PT Indeks
- Setiani, Dewi, Sigit Santoso & Sohidin. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Insta Accounting Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*
- Slavin, Robert E. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Indeks
- Suyono & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Uno, Hamzah B. (2014). *Teori Motivasi & Pengukurannya, Analisis Di Bidang Pendidikan*. Uno, Hamzah B. (2014). *Teori Motivasi & Pengukurannya, Analisis Di Bidang Pendidikan*.